

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hak asasi manusia yang esensial dan berkelanjutan sepanjang hidup. Prosesnya tak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan potensi dan karakter manusia. Pendidikan menjadi kunci utama dalam membangun peradaban yang maju dan tangguh. Pendidikan adalah proses transformatif yang mengubah individu menjadi pribadi yang lebih baik serta bermanfaat bagi masyarakat. Pendidikan bukan hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan dan karakter. Pendidikan yang berkualitas merupakan investasi penting untuk masa depan bangsa. Pemerintah, sekolah, dan masyarakat harus bekerja sama untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan inklusif (Suwartini, 2017).

Tujuan mendasar pendidikan adalah mengembangkan kapasitas inovatif dan adaptif individu. Hal ini memungkinkan mereka untuk menghadapi berbagai perubahan dan menciptakan solusi yang bermanfaat bagi kehidupan. Dalam prosesnya, pendidikan memfokuskan pengembangan tiga potensi kejiwaan: rasa, cipta, dan karsa. Pengembangan rasa menumbuhkan kepekaan dan empati individu terhadap sesama dan lingkungan. Cipta mendorong daya pikir kreatif dan inovatif untuk menghasilkan karya dan solusi yang bermanfaat. Sedangkan karsa melatih kemampuan guna mengambil keputusan serta bertindak secara bertanggung jawab. Melalui pengembangan potensi-potensi ini, diharapkan tercapainya pencerdasan spiritual, moral, dan intelektual. Pencerdasan spiritual menumbuhkan nilai-nilai luhur dan karakter mulia. Pencerdasan moral meningkatkan kesadaran dan komitmen terhadap etika dan norma. Sementara pencerdasan intelektual mengasah kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis. Dengan demikian, pendidikan menjadi pilar fundamental dalam membangun generasi

yang cerdas, berkarakter, dan mampu berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa dan dunia (Ghozali, 2018).

Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi individu, masyarakat, bangsa, serta negara. Oleh sebab itu, partisipasi aktif semua pihak pada kegiatan pendidikan, baik secara formal, informal, ataupun nonformal, menjadi kewajiban setiap warga negara (Hairani, 2018).

Proses belajar mengajar yang efektif perlu terus diupayakan untuk memaksimalkan potensi peserta didik. Salah satu upaya yang mampu dilangsungkan yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menumbuhkan potensi peserta didik secara lebih optimal. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan sejalan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi muda yang akrab dengan teknologi. Pemilihan media pembelajaran berbasis TIK yang tepat mampu membantu peserta didik meraih tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Media pembelajaran berbasis TIK mampu mengoptimalkan motivasi dan minat belajar peserta didik, membuat proses belajar mengajar lebih menarik serta interaktif, serta membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Perkembangan TIK telah membawa transformasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. TIK menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menunjang pencapaian tujuan pendidikan (Rasimin, 2017).

Dunia pendidikan memerlukan TIK guna mengoptimalkan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. TIK mampu menjadi sarana informatif, kreatif, dan inovatif yang mendukung pengalaman belajar yang bermakna dan efektif. Pengalaman belajar di kelas memainkan peran penting dalam menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dan guru. Guru dan sekolah perlu terus meningkatkan kompetensi dan pengetahuan dalam penggunaan TIK untuk pembelajaran. Pemerintah perlu

memberikan dukungan infrastruktur dan akses internet yang memadai untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK. Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan TIK secara optimal dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inspiratif (Lestari, 2015)

Pemanfaatan TIK dalam pendidikan perlu dilangsungkan dengan mempertimbangkan kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan kebutuhan belajar peserta didik. Pemilihan platform pembelajaran online dan game edukatif yang tepat sangat penting guna memastikan efektivitas dan manfaatnya bagi peserta didik. Pemerintah dan sekolah perlu bekerja sama untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan guru dalam menggunakan TIK untuk pembelajaran. Penelitian dan pengembangan perlu terus dilakukan untuk menghasilkan platform pembelajaran online dan game edukatif yang inovatif dan berkualitas (Mohamad Miftah, 2022)

Salah satu penerapan TIK di bidang pendidikan adalah dengan menerapkan pembelajaran *online* dan *game* edukatif. Pembelajaran *online* memungkinkan akses belajar yang lebih fleksibel dan luas, sedangkan *game* edukatif mampu menambah motivasi, minat, serta partisipasi peserta didik pada proses belajar mengajar. *Game* edukatif yang dirancang dengan baik mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah, mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis dan *problem solving*, serta mengembangkan kreativitas dan kolaborasi (S. Z. Dewi & Hilman, 2018).

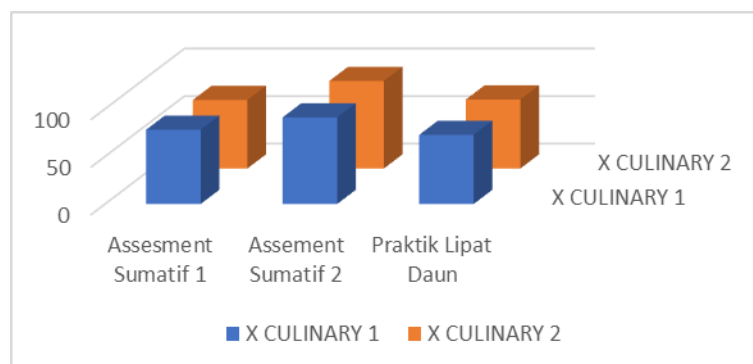
Game edukatif dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif guna membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan *game* dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan konsentrasi peserta didik pada proses belajar mengajar (Aini, 2018). Penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar: *Game* edukatif yang dirancang dengan menarik serta interaktif dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

2. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi: *Game* edukatif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat pada proses pembelajaran.
3. Mengoptimalkan konsentrasi serta fokus: *Game* edukatif yang menantang mampu membantu peserta didik untuk fokus serta berkonsentrasi pada materi pelajaran.
4. Mengoptimalkan pemahaman serta retensi: *Game* edukatif mampu membantu peserta didik guna memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah dan mengoptimalkan retensi informasi.
5. Membangun kepercayaan diri: *Game* edukatif mampu membantu peserta didik guna membangun rasa percaya diri dan mengoptimalkan self-esteem.
6. Mengurangi kesenjangan belajar: *Game* edukatif dapat membantu menjembatani kesenjangan belajar antara peserta didik yang mempunyai kemampuan belajar yang berbeda (Dipani, 2023).

Penting guna memilih *game* edukatif yang tepat dan selaras dengan materi pelajaran serta tingkat perkembangan peserta didik. Guru perlu memiliki pelatihan dan pengetahuan yang memadai untuk menggunakan *game* edukatif dalam pembelajaran. Pemanfaatan *game* edukatif perlu diintegrasikan dengan baik dengan metode pembelajaran lainnya. Orang tua perlu memberikan dukungan dan dorongan kepada anaknya untuk belajar menggunakan *game* edukatif (Hidayatulloh, Praherdhiono, & Wedi, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan permasalahan lain dalam pembelajaran mata pelajaran Dasar – Dasar kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan, yakni kurangnya konsentrasi peserta didik. Hal ini terbukti dengan data nilai rata-rata Mata Pelajaran Dasar – dasar kuliner yang rendah di 2 kelas, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Diagram Rata-Rata Nilai Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner

Berdasarkan data diatas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner pada saat peneliti melakukan melalui observasi kepada guru mata pelajaran di SMK Negeri 1 Bangkalan. Hasil nilai assesment sumatif tersebut diambil dari kelas X Kuliner 1 dan 2. Peserta didik yang diungkapkan tuntas ketika meraih nilai standar kompetensi lulusan mata pelajaran Dasar-dasar kuliner dengan nilai rata-rata 75. Dari 97 peserta didik dinyatakan tidak tuntas dari kelas kuliner 1 dan 2 yakni 64% pada semester ganjil.

Kurangnya konsentrasi peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kelelahan, kebosanan, gangguan dari luar kelas, atau kurangnya minat terhadap materi pelajaran. Hal ini dapat berakibat pada rendahnya tingkat pemahaman serta hasil belajar. Kurangnya konsentrasi peserta didik dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya konsentrasi peserta didik dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya. Guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengoptimalkan minat dan konsentrasi peserta didik. Lingkungan belajar yang

konduif dan bebas dari gangguan juga penting untuk mendukung konsentrasi peserta didik (Sabila et al., 2021). Permasalahan ini perlu ditangani dengan serius agar kualitas pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan dapat ditingkatkan.

Kurangnya konsentrasi peserta didik saat pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Hal ini diperlihatkan dengan rendahnya nilai rata-rata mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner dan kurang semangatnya peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Beberapa faktor yang mengakibatkan kurangnya konsentrasi peserta didik adalah:

1. Percakapan antar peserta didik: Hal ini mengganggu fokus peserta didik saat mengikuti pembelajaran.
2. Pembelajaran monoton: Metode pembelajaran yang tidak menarik serta interaktif mampu membuat peserta didik bosan serta tidak termotivasi untuk belajar.
3. Penggunaan handphone: Penggunaan handphone yang berlebihan untuk bermain game atau media sosial dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari pembelajaran (Mohamad Miftah, 2022)

Kondisi ini dapat berakibat fatal pada hasil belajar peserta didik. Sehingga, perlu dicari solusi yang tepat untuk mengoptimalkan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner. Guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang kreatif serta inovatif guna mengoptimalkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Guru perlu menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif serta bebas dari gangguan. Penting untuk meningkatkan disiplin dan ketertiban di kelas. Guru perlu bekerja sama dengan orang tua untuk membantu peserta didik belajar di rumah dan mengontrol penggunaan *handphone* (Muhammad Rizal Kurniawan, Risnani, 2014).

Kurangnya konsentrasi peserta didik saat pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan, salah satunya, disebabkan oleh penggunaan *handphone* yang berlebihan untuk bermain *game* dan media sosial. Hal ini menyebabkan peserta

didik mudah teralihkan perhatiannya dari pembelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar. Salah satu solusi guna mengoptimalkan konsentrasi dan hasil belajar peserta didik yakni dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning*. Metode pembelajaran ini memanfaatkan *handphone* sebagai media belajar, di mana peserta didik mampu belajar sambil bermain *game* edukatif yang menarik dan interaktif (Aini, 2018). Perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuknya dunia pendidikan. Tuntutan zaman menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Metode pembelajaran *Game Based Learning* merujuk pada salah satu solusi inovatif yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman. *Game Based Learning* menawarkan berbagai potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan secara lebih efektif (Dipani, 2023). *Game Based Learning* memiliki beberapa potensi guna mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, antara lain:

1. *Game Based Learning* mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi supaya belajar
2. *Game* edukatif yang dirancang dengan baik mampu membantu peserta didik guna fokus serta berkonsentrasi pada materi pelajaran.
3. *Game Based Learning* mampu membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah dan mengoptimalkan retensi informasi
4. *Game Based Learning* mampu membantu peserta didik untuk mengoptimalkan keterampilan abad ke-21 misalnya berpikir kritis, problem solving, serta kolaborasi
5. *Game Based Learning* dapat membantu guru untuk menghemat waktu dan tenaga pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif (Fadila et al., 2022)

Penting untuk memilih game edukatif yang tepat dan selaras dengan materi pelajaran. Guru perlu memiliki pelatihan dan pengetahuan yang memadai untuk menggunakan *Game Based Learning* pada pembelajaran. Pemanfaatan *Game Based Learning* perlu diintegrasikan dengan baik dengan metode pembelajaran lainnya. Orang tua perlu memberikan dukungan dan dorongan kepada anaknya untuk belajar menggunakan *Game Based Learning* (Winatha & Setiawan, 2020).

Metode pembelajaran *Game Based Learning* menghadirkan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menjadikannya lebih menyenangkan dan merangsang semangat belajar peserta didik. Metode pembelajaran ini memanfaatkan permainan sebagai media edukasi, mendorong motivasi, dan memicu inovasi pada diri peserta didik (Yustina, 2023). *Game Based Learning* memiliki dua peran utama yang membuatnya menarik dan efektif sebagai alat pembelajaran:

1. Sistem Inspirasi: *Game Based Learning* mampu membangkitkan minat serta semangat belajar peserta didik melalui berbagai manfaatnya. Permainan edukatif yang dirancang dengan menarik dan interaktif dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan serta tidak membosankan. Hal ini mendorong peserta didik guna lebih aktif serta terlibat dalam proses belajar.
2. Sistem Pengujian: *Game Based Learning* memungkinkan peserta didik guna mempelajari serta memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah serta realistis. Melalui simulasi dan permainan edukatif, peserta didik dapat menguji pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi yang aman dan terkendali. *Game* edukatif juga mampu membantu peserta didik guna memahami konsep-konsep yang sulit didemonstrasikan atau dipraktikkan dalam dunia nyata (Li, Chen, & Deng, 2024).

Pemanfaatan *Game Based Learning* perlu dilakukan secara tepat dan terencana, dengan mempertimbangkan kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan kebutuhan belajar peserta didik. Pemilihan platform pembelajaran online dan game edukatif yang tepat sangat penting guna memastikan efektivitas dan manfaatnya bagi peserta didik. Guru perlu dibekali dengan pelatihan serta pengetahuan yang memadai untuk menggunakan *Game Based Learning* dalam pembelajaran. Orang tua perlu memberikan dukungan dan dorongan kepada anaknya untuk belajar menggunakan *Game Based Learning*. Penelitian dan pengembangan perlu terus dilakukan untuk menghasilkan platform pembelajaran online dan game edukatif yang inovatif dan berkualitas (Dipani, 2023).

Diharapkan penelitian ini mampu memberi kontribusi dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan, mengoptimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner, memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi guru, dan menyediakan referensi bagi penelitian selanjutnya tentang penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* . Selain itu penelitian ini diharapkan mampu

menjadi metode bagi sekolah lain saat menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* guna mengoptimalkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi masukan bagi pemerintah saat mengembangkan kebijakan pendidikan yang lebih berpihak pada peserta didik. Diharapkan penelitian ini mampu mendorong dilakukannya penelitian lain tentang metode pembelajaran inovatif yang mampu mengoptimalkan kualitas pendidikan di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Menurut pembatasan masalah diatas, mampu dirumuskan permasalahan penelitian yang sudah diuraikan, sehingga bisa dirumuskan adanya beberapa hal yang tercantum dalam penelitian diantaranya :

1. Bagaimana perbedaan proses metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan?
2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil kognitif siswa kelas X Kuliner pada mata pelajaran Dasar Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan?
3. Bagaimana efektivitas metode pembelajaran *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan?

1.3. Tujuan Penelitian

Menurut latar belakang, identifikasi serta rumusan permasalahan yang sudah dipaparkan, tujuan penelitian ini yakni sebagaimana berikut :

1. Mengetahui perbedaan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMK Negeri 1 Bangkalan
2. Mengetahui penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil kognitif pada siswa kelas X Kuliner pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan

3. Mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Game based Learning* dalam meningkatkan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 1 Bangkalan.

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan didapatinya rumusan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, maka sebagai peneliti mempunyai beberapa tujuan yang meliputi :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu memperluas wawasan dalam dunia pendidikan, utamanya terkait penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner sebagaiimana langkah untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa..

2. Manfaat Praktisi

Adapun Manfaat praktisi yang diharapkan pada hasil penelitian meliputi :

- a. Untuk Peneliti, penelitian ini memberikan tambahan wawasan dalam bidang pendidikan serta pengalaman praktis dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis *Game Based Learning*, yang diharapkan mampu menjadi dasar bagi penelitian berikutnya.
- b. Untuk Guru, hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif saat mengoptimalkan hasil belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dengan penerapan metode pembelajaran yang menarik serta inovatif.
- c. Untuk Sekolah, penelitian ini dapat memebri informasi yang bermanfaat guna mengoptimalkan kualitas serta mutu proses pembelajaran di sekolah yang menjadi objek penelitian.

1.5. Struktur Organisasi Penelitian/Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, terdapat beberapa bab yang saling berhubungan dan mendukung antara satu bab dan bab lainnya. Adapun bab tersebut, diantaranya yakni :

1) **Bab I Pendahuluan**

Latar belakang masalah yang diangkat mengenai penerapan metode pembelajaran berbasis *game* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

2) **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini berisi mengenai landasan teori yang dimana didalamnya meliputi landasan teori dalam beberapa literatur sebagai fondasi dalam penelitian, kajian empirik hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta hipotesis penelitian.

3) **Bab III Metode Penelitian**

Pada Bab III ini menjabarkan mengenai metode penelitian Dimana pada bab ini akan dipaparkan serangkaian tahapan penelitian yang akan dilakukan. Bab ini terdiri lokasi, populasi, sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

4) **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini memuat tentang pembahasan dan hasil penelitian, yang isinya memuat deskripsi hasil penelitian mengenai tahap-tahap penelitian, dan pembahasan hasil penelitian di SMK Negeri 1 Bangkalan.

5) **Bab V Penutup**

Pada Bab V ini memuat terkait kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang sudah diuraikan berikutnya memberi saran-saran yang baik dari hasil.